Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

1 Player

Memory Card 1 blocks

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

SLES-[illegible]

Indice

Per iniziare

Imposta la tua console di gioco PlayStation in base alle istruzioni nel Manuale delle Istruzioni. Controlla che la corrente sia spenta (OFF) prima di inserire o di estrarre un disco. Ti consigliamo di non inserire né estrarre unità periferiche dopo che hai acceso la corrente.

NOTA BENE: Per giocare ti servirà un Controller inserito nella porta controller 1, ma se vuoi giocare ad uno dei giochi bonus nascosti insieme a un amico, dovrai anche inserire un Controller aggiuntivo (venduto separatamente) nella porta controller 2.

Memory Card

Per salvare le impostazioni e i progressi nel gioco, inserisci una MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1 sulla console di gioco PlayStation, prima di iniziare a giocare. Puoi caricare giochi salvati precedentemente sulla MEMORY CARD inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1, oppure da qualunque MEMORY CARD che contiene giochi The Grinch salvati in precedenza.

Per maggiori dettagli su come salvare e caricare giochi, vedi a pagina 13, "Per salvare e caricare i giochi". Controlla di avere almeno un blocco libero sulla MEMORY CARD prima di iniziare il gioco.

Controlli

CONTROLLI DEI MENU

⊗: conferma la selezione
△: annulla la selezione/torna al menu precedente.

Start: avvia/metti in pausa/riprendi il gioco

Tasto direzionale o leva sinistra in SU/GIÙ: evidenzia una selezione
Tasto direzionale o leva sinistra a SINISTRA/DESTRA: gira le pagine del taccuino/cambia i valori (volume, vibrazione, ecc.)

NB: la leva sinistra del Controller Analogico funziona solo nella modalità ANALOG (analogica) (LED: Rosso).

CONTROLLO DEL GRINCH

L1: picchiettalo per alternare il Gadget Pack fra attivato e disattivato (ON/OFF). Tienilo premuto per attivare la ruota di selezione dei gadget

R1: modalità Grinch's Eyes (Occhi del Grinch)

⊗: salta
⊗ **(due volte):** ciambella
○: usa un gadget quando il Gadget Pack è attivato (tasto L1, alterna)
□: alito cattivo, semplicemente per neutralizzare molti nemici oppure per attivare alcuni meccanismialito
△: se lo tieni premuto mentre ti muovi, procedi in punta di piedi, oppure Leggi/ascolta/attiva quando ti viene chiesto dal gioco

L3: Alterna fra attiva/disattiva (ON/OFF) la camminata

Tasti direzionali o leva sinistra: sposta il Grinch

Per spingere/tirare gli oggetti
Premi il tasto △ e tienilo premuto. Poi premi il tasto direzionale nella direzione in cui vuoi muovere l'oggetto.

Per saltare e dondolarsi sui pali
Premi: ⊗ per saltare ed attaccarti al palo
□ per girare veloce.
□ + △ per voltarti in cima al palo
⊗ per saltare (per saltare più lontano, premi ⊗ al punto più alto).

CONTROLLO DEL CANE MAX

In diverse occasioni al Grinch serve l'aiuto del fidato amico a quattro zampe per prendere gli oggetti inaccessibili. Max può infatti intrufolarsi in stretti passaggi e raggiungere con facilità posizioni nascoste. Max può eseguire un numero limitato di movimenti e può portare a termine solo semplici azioni.

Tasto direzionale o leva sinistra: muovi Max

✕: abbaia

Select: torna al Grinch

CONTROLLI PER LA RUOTA DEI GADGET (SELEZIONE)

Per selezionare uno dei gadget disponibili, tieni premuto il tasto L1; ora la ruota di selezione dei gadget appare nell'angolo dello schermo (in basso a sinistra). A questo punto usa il Tasto direzionale o la leva sinistra a SINISTRA/DESTRA per scambiare i gadget. Il gadget selezionato diventa operativo quando rilasci il tasto L1.

CONTROLLI DEI GADGET (USO DEI GADGET)

Quando hai selezionato un gadget, molti dei tasti ti fanno accedere a nuove funzioni ed alcune di queste azioni speciali sono possibili solamente nella modalità Grinch's Eyes (tasto R1). Per usare un gadget, prima devi attivare il Gadget Pack del Grinch usando il tasto L1 (che alterna il pack fra attivato e disattivato – ON/OFF). La maggior parte dei gadget richiede e consuma le uova marce. Per i particolari dei gadget, vedi a pagina 21.

BINOCOLO (SOLO SE ATTIVI LA MODALITÀ FREE-LOOK)

Premi △ per ingrandire
Premi ✕ per ridurre

SCHIZZAFANGO (CON LA MODALITÀ GRINCH'S EYES ATTIVATA)

Tasto direzionale o leva sinistra: prendi la mira

○: tienilo premuto fino a quando la carica è al 100%, poi rilascialo per sparare

△: ingrandisci (SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo)

✕: riduci (SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo)

L1: tienilo premuto per visualizzare la ruota di selezione dei gadget

R1: torna alla modalità Normal Camera

LANCIAUOVAMARCE/LANCIAUOVAESPLOSIVE (CON LA MODALITÀ GRINCH'S EYES ATTIVATA)

Tasto direzionale o leva sinistra: prendi la mira

○: lancia uova marce o uova esplosive

△: ingrandisci, SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo

✕: riduci, SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo

L1: tienilo premuto per visualizzare la ruota di selezione dei gadget

R1: torna alla modalità Camera Eye

Start: metti in pausa il gioco/mostra il taccuino del Grinch

MOLLA RAZZO

○: tienilo premuto fino a raggiungere la carica desiderata, poi rilascialo per saltare

PIOVRA ARRAMPICATRICE

⊗: salta in direzione di una superficie adatta (parete) e il Grinch vi rimane attaccato

◎: rilascia la presa; il Grinch cade oppure rimane aggrappato alla cornice se si trova vicino ad essa

Tasto direzionale o leva sinistra: muovi il Grinch a sinistra, a destra, verso l'alto o verso il basso

ACQUAMOBILE

Tasto direzionale o leva sinistra: controlla la direzione dell'acquamobile

⊗:	muoviti in avanti
▣:	velocità turbo in avanti
◎:	salta (sulla superficie)
R1:	tuffati (dalla superficie)
△:	interagisci con gli oggetti/il personaggio
Start:	metti in pausa il gioco/ mostra il taccuino del Grinch

GRINCHCOTTERO

Tasto direzionale o leva sinistra: controlla la direzione di volo

◎: tienilo premuto per decollare; premilo o rilascialo per controllare l'altezza

△: ingrandisci (SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo)

⊗: riduci (SOLO quando è disponibile il gadget del binocolo)

▣: l'alito cattivo è disponibile anche durante il volo!

Start: metti in pausa il gioco e mostra il taccuino del Grinch

CONTROLLO DELLA TELECAMERA

Il sistema di puntamento della telecamera nel videogioco "The Grinch" cerca sempre di darti la migliore prospettiva in assoluto, ma talvolta è utile controllare manualmente la telecamera per ispezionare un ambiente specifico. I tasti L2 e R2 servono proprio a questo! Nella modalità Camera Eye (cioè col Grinch visibile su schermo), se premi il tasto L2 la telecamera ruota in senso orario, mentre se premi il tasto R2 essa ruota in senso antiorario. Per spostare velocemente la telecamera dietro il Grinch basta picchiettare entrambi i tasti allo stesso tempo. Questo sistema funziona anche per Max. Nella modalità Grinch's Eyes, premendo il tasto R1 (il Grinch non è visibile), sono validi gli stessi principi. Se il Grinch possiede il Binocolo, è possibile ingrandire/ridurre l'immagine usando rispettivamente △ e ⊗. Naturalmente questo Max non lo può fare...

FUNZIONE DI VIBRAZIONE

Con il Controller analogico è possibile impostare l'opzione di vibrazione su acceso ("ON") oppure spento ("OFF"), tramite il menu OPTIONS (OPZIONI) del gioco, nella schermata di Pausa (Taccuino del Grinch)

IL FURTO DEL NATALE

Sulla vetta del Monte Crumpit, l'occhio fermamente appoggiato al telescopio, il Grinch osserva la città di Who-ville. Borbotta qualcosa che persino il suo fidato cane Max riesce appena a sentire: "Devo fermare l'intera faccenda! Basta, sono anni che sopporto in silenzio! Ma non più: devo impedire che venga Natale!". Il Grinch odia il Natale e quest'anno ha deciso di porre bruscamente fine a tutti i festeggiamenti. Entra quindi nel suo grande antro " e dà un'occhiata veloce tutt'intorno. Improvvisamente si ferma, prende in mano un grande libro e lo apre. Velocemente ci scrive sopra qualche appunto, lo richiude e lo mette via. Sì! Il Grinch si prenderà la sua vendetta FINALE sul Natale e su quegli odiosi Who quest'anno...
Ora, prima di Natale, il Grinch deve portare a termine alcuni compiti per rovinare i festeggiamenti. Deve percorrere tutta Wholandia e passare nei quattro ambienti di gioco per completare tutte le sue missioni. Gli ambienti sono: Who-ville, Who-foresta, la Discarica e Who-lago. Quindi, preparati a regalare agli Who il peggiore Natale della storia!

Il Grinch

Occhi gialli e peli verdi dappertutto... Orripilante e puzzolente come una cloaca... Sìiiii! È lui! È il Grrrinch! Ed ecco un po' della sua storia...
Un giorno, disgustato dalla superficialità degli Who, il Grinch lasciò la città e se ne andò a vivere in un buio ed umido antro nelle profondità del Monte Crumpit. Da lì, insieme al suo fido cane e compagno, sorvegliava discretamente ogni loro mossa... E qualche volta torna persino in città, a Who-ville, per fracassare qualcosa o per far rizzare in testa i capelli ad un Who con il suo fiato pestilenziale. Si dice che il suo alito cattivo sia così potente da uccidere persino alberi e piante! Non ci sono dubbi... Mister Grinch è proprio un osso duro!

Il cane Max

Il cane Max è il perenne compagno del Grinch ed il suo fedele amico (a dire il vero, il solo amico che ha...). Max può compiere azioni impossibili per il Grinch e fa da complemento al suo padrone. Più che un personaggio secondario, Max è una specie di strumento divertente. Le azioni e i movimenti che può fare sono molto limitati: Max può entrare in piccoli spazi, camminare all'interno di stretti corridoi, fracassare alcuni regali (quelli rossi e verdi), camminare su strette piattaforme o semplicemente portare gli oggetti più piccoli al suo padrone.

L'esaustometro del Grinch

Che stanchezza, dice il Grinch! Sono stanco morto! Basta un tocco o un suono per fargli perdere le staffe! Tutto questo è controllato dall'esaustometro visualizzato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. I cerchi vuoti rappresentano una buona forma fisica, quelli pieni e di colore giallo-verdastro indicano quanto è sfinito! Ma attenzione! Quando l'esaustometro si riempie completamente, il Grinch monta su tutte le furie e deve riprendere dall'inizio dell'area di gioco, vicino al Condotto di aspirazione. Per impedire che il Grinch si stanchi troppo, occorre fracassare qualcosa o completare una missione che lo faccia sentire meglio e gli faccia scaricare un po' di pressione. Inoltre, durante il gioco il Grinch ha la possibilità di accrescere la resistenza alla stanchezza raccogliendo Cuori di pietra nascosti in diverse posizioni.

Ecco cosa deve fare il Grinch per rubare il Natale...

Per riuscire a rubare il Natale, il Grinch deve portare a termine alcuni compiti nei quattro (4) diversi ambienti di gioco. Ovviamente non è necessario completare tutte le missioni in un'area per poter accedere ad un altro ambiente. Potrai sempre tornare indietro e finire quello che hai lasciato incompiuto. Tuttavia, se vuoi completare l'intero gioco devi fare quanto segue:

- Per prima cosa, trova tutti i progetti dei gadget e poi monta i gadget usando il computer del Grinch. I gadget sono vitali per completare molte delle missioni del gioco.
- Completa tutte le missioni (principali e secondarie) per ciascuna delle aree di gioco. Le missioni sono elencate sul taccuino del Grinch.
- Ruba tutti i regali disseminati qua e là.

Chi sono gli Who?

Ecco una breve descrizione di altri personaggi di questo gioco...

GLI WHO

Gli abitanti della città di WhoVille sono simpatici, gradevoli, cordiali e gentili, anche se un po' superficiali. È proprio per questo che il Grinch li odia! Alcuni Who, per esempio i bambini, non hanno paura del Grinch, anzi cercano di toccarlo e di abbracciarlo per donargli un po' di tenerezza. Altri, come i poliziotti, le guardie e i custodi, sono più coraggiosi e cercano di fermarlo. Altri ancora si spaventano e corrono a nascondersi alla vista del Malvagio.

AUGUST MAY-WHO

August May-Who è il Sindaco di Who-ville, un fanfarone davvero fiero di sé. Governa WhoVille da tempo immemorabile ed è sempre seguito dal fedele servitore, un po' tonto a dire il vero, Who-bris. Entrambi odiano il Grinch per via dei suoi crudeli trucchetti. Questi sono solo alcuni buoni motivi che fanno di questa coppia i bersagli preferiti del Grinch!

WHO-BRIS

Who-bris è il braccio destro del Sindaco, il suo fedelissimo servitore. Fa tutto il lavoro sporco del Sindaco, che non vuole certo sporcarsi le mani. Ma segretamente, in un angolo del suo minuscolo cervello, Who-bris sogna di essere LUI il Sindaco della città! "Un giorno la gente mi chiamerà Sindaco Who-bris, vedrete!", pensa speranzoso

Per iniziare un gioco

Prima che appaia la Schermata del titolo, puoi selezionare la lingua in cui preferisci giocare il gioco. Quando vedi la Schermata del titolo, premi il tasto START. Per iniziare un nuovo gioco, usa il Tasto direzionale o la leva sinistra per evidenziare NEW GAME (NUOVO GIOCO) e premi ⊗ per confermare. Per proseguire un gioco salvato, evidenzia LOAD GAME (CARICA GIOCO) e premi ⊗ per confermare. Scegli il gioco da caricare e premi ⊗ per confermare. Ora lascia che l'avventura del Grinch inizi o prosegua!

Nella Schermata del titolo potrai anche scegliere se visualizzare o meno i riconoscimenti per il gioco.

Il mondo Who

IL MONTE CRUMPIT

Il Monte Crumpit si erge nel mezzo di Wholandia. È lì che vive il nostro malvagio uomo verde! Quando inizia l'avventura, il Grinch si trova proprio in cima al Monte Crumpit, sull'orlo di un baratro, all'esterno dell'antro in cui vive. Da qui il Grinch deve attraversare una successione di stanze per raggiungere il piano principale, dove trova quattro (4) Condotti di aspirazione. Questo è il nucleo dell'intero gioco. All'inizio sarà disponibile solo il Condotto di aspirazione discendente. Gli altri tre (3) diventano disponibili con il progredire del gioco, insieme ad altri ambienti nuovi. Sullo stesso piano c'è anche il computer del Grinch, dove occorre montare i componenti trovati per costruire i vari gadget che gli servono. Per attivare un condotto o il computer, avvicinati a sufficienza fino a quando sullo schermo compare un messaggio, dopo di che segui le istruzioni.

IL CENTRO DI WHO-VILLE

È qui che vive la maggior parte degli Who! In città il Grinch deve fare di tutto per non attirare l'attenzione. Deve schivare velocemente gli abbracci e gli attacchi degli Who. A WhoVille vi sono numerose missioni del gioco: distruggere pupazzi di neve, disegnare baffoni sui manifesti del Sindaco, mettere in disordine tutta la posta, lanciare uova marce nelle case degli Who, modificare la statua del Sindaco al municipio e cambiare la data sul campanile col Conto alla rovescia per il Natale. Insomma, il Grinch è davvero molto indaffarato!

LA WHO-FORESTA

Che luogo incantato, con piccole casette, bellissimi alberi, una stupenda stazione sciistica con chalet all'antica e tanti Who felici e contenti che si cimentano nello sci.
Su, "grinchiamo" un po' tutto!

LA WHO-SCARICA

Per il Grinch la discarica è un vero paradiso! Adora i suoi incredibili profumi e ci trova cibo, pezzi per i suoi gadget e, soprattutto, quasi nessuno Who. Nella tranquillità della discarica, fra l'immondizia e i rottami, può pensare a nuovi scherzi contro gli Who. Vacci e scopri che cosa sta escogitando stavolta il malvagio!

LO WHO-LAGO

Come ogni anno, è la stagione dei divertimenti sullo Who-lago! Naturalmente a dirigere l'evento è l'onnipresente Sindaco May-Who, assistito dal fedele Who-bris. Gli scherzetti da fare a May-Who, Who-bris e a tutti quei piccoli scout non mancano di certo... Anzi, lo Who-lago non fa che ispirare altre missioni al Grinch. Ehi, bambini! Attenti al Grinch...

Missioni e oggetti da raccogliere

MISSIONI

Per ciascuno degli ambienti di gioco vi sono numerose missioni che il Grinch deve portare a termine. Tutte le missioni sono elencate sul taccuino del Grinch (Schermata di pausa). Una volta conclusa la missione, un filmato mostra il suo disastroso risultato ed un Segno di spunta appare accanto al nome della missione, sul taccuino. Il Grinch deve completare alcune missioni (il numero varia a seconda della posizione) prima di poter visitare una nuova area. Al momento giusto appare un filmato che informa il giocatore dell'apertura di un nuovo ambiente.

OGGETTI DA RACCOGLIERE

REGALI

Poiché simboleggiano il Natale, il Grinch non riesce a resistere alla tentazione di raccoglierli tutti per rovinare la festa agli Who. Durante il gioco il contatore dei regali (nell'angolo in alto a destra dello schermo) mostra quanti regali sono stati trovati ogni volta che il Grinch ne prende un altro. Per informazioni sulla situazione dei regali, leggi il taccuino del Grinch.

Ciascun regalo rubato ti dà anche accesso a livelli premio nascosti dietro le "SUPA-DAWS" (super porte) che si trovano all'interno dell'antro del Grinch. Per aprire le porte occorre un certo numero di regali raccolti. Avvicinati per scoprire quanti regali occorrono per aprire ognuna delle porte.

PROGETTI DEI GADGET

Dopo un terribile incidente il Grinch ha perso tutti i suoi progetti (guarda il filmato introduttivo del gioco). Purtroppo questi progetti sono andati in mille frammenti, disseminati in tutta Wholandia. Il Grinch li deve assolutamente trovare per poter costruire le utili invenzioni che gli servono per portare a termine le sue disdicevoli missioni! Trovali e rimontali nel computer del Grinch, all'interno del suo antro. Una volta completato un progetto, il gadget viene immediatamente costruito e consegnato al Grinch.

OGGETTI UTILI

Per alcune delle missioni devi trovare e usare degli oggetti speciali. Per esempio, al centro di WhoVille il Grinch deve trovare un secchio di vernice per completare la missione "Dipingere i manifesti del Sindaco". Altri oggetti, come le uova marce, sono indispensabili per far funzionare i gadget. Ecco tre (3) tipi di oggetti che troverai più spesso:

PIANTE DI UOVA MARCE

Queste piante crescono dovunque a Wholandia. Crescono in fretta e più grande è una pianta, maggiore sarà anche il numero di uova che raccoglierai. Il frutto si chiama così in quanto ha un odore molto simile alle uova marce quando le rompi. Al Grinch i frutti servono anche come "carburante" per il gadget pack, in quanto tutti i gadget li consumano. Raccogline il più possibile per garantire che i gadget funzionino al massimo.

UOVA ESPLOSIVE

Queste uova marce sono molto rare e sono il risultato di una mutazione chimica. Sono di numero limitato e hanno la strana abitudine di esplodere all'impatto. Quando il Grinch le raccoglie, nell'angolo in alto a sinistra dello schermo appare uno speciale contatore che visualizza il numero di uova raccolte. Le uova esplosive sostituiscono automaticamente le uova marce con il lanciauovamarce. Vanno perdute quando il Grinch esce dal luogo in cui le ha raccolte.

OGGETTI POTENZIATORI: I CUORI DI PIETRA!

Durante il gioco, il Grinch ha la possibilità di aumentare la sua resistenza alla stanchezza raccogliendo i cuori di pietra nascosti in diversi punti. Questo accrescerà le dimensioni del suo esaustometro e gli permetterà di resistere più a lungo.

Per viaggiare fra i mondi Who

Per viaggiare a Wholandia, il Grinch deve infilarsi in uno dei quattro Condotti di aspirazione che si trovano nel suo antro nel Monte Crumpit (il punto centrale del gioco). Con il procedere del gioco i condotti si aprono e rivelano nuovi luoghi da visitare. Per usare un condotto basta avvicinarsi ed attivarlo premendo (△) e ...... Uuuppss! Si parte per una nuova avventura!

Le invenzioni del Grinch; altri dettagli sui gadget!

Il Grinch è un bravo inventore e con l'aiuto dei suoi preziosi progetti costruisce un sacco di incredibili gadget...

BINOCOLO

Questo è un gadget eccezionale e per farlo funzionare non occorrono uova marce. Con il binocolo il Grinch può vedere le cose da vicino ed avere più precisione nella mira. Per usare questo gadget devi passare alla modalità Grinch's Eyes (premi R1; premi △ per ingrandire, oppure ✕ per ridurre).

LANCIAUOVAMARCE

Il lanciauovamarce dà al Grinch un più largo raggio di azione. Può sparare contro alcuni personaggi per spaventarli, azionare interruttori oppure semplicemente fracassare oggetti, come i regali. Prima seleziona questo gadget con la ruota di selezione dei gadget, poi (solo nella modalità Grinch's Eyes, con o senza binocolo), usa ○ per sparare. Ricordati che ti serviranno uova marce!

SCHIZZAFANGO

Lo schizzafango viene usato principalmente per neutralizzare nemici. In alcuni casi può anche ricoprire oggetti o superfici. Per usarlo, selezionalo con la ruota di selezione dei gadget; premi ◉ (solo nella modalità Grinch's Eyes) e tienilo premuto fino a quando l'indicatore in basso a sinistra indica pieno (FULL) (pieno anche di verde e di bip), poi rilascialo per sparare

MOLLA RAZZO

Questo dispositivo aiuta il Grinch a raggiungere punti molto alti. Selezionalo prima con la ruota di selezione dei gadget. Nella modalità Camera Eye tieni premuto ◉ e osserva l'indicatore salire (nell'angolo in basso a sinistra). Rilascia il tasto quando raggiungi l'energia necessaria. Più a lungo tieni premuto ◉ e più in alto il Grinch potrà saltare

PIOVRA ARRAMPICATRICE

Quest'invenzione ti sarà utile per arrampicarti su speciali superfici, come il ghiaccio o l'acciaio liscio. Seleziona prima il gadget e poi salta verso la parete (nella modalità Camera Eye) oppure, durante la caduta del Grinch, spingilo verso la parete. Quando il Grinch sbatte contro la superficie con la piovra arrampicatrice attivata, aderisce alla parete come una ventosa! Usa il Tasto direzionale o la leva sinistra per spostare il Grinch e il ◉ per rilasciare la presa. Vicino a una cornice, premi ⊗, per aggrapparti

GRINCHCOTTERO

Il massimo dei gadget per il Grinch! Questo lo fa letteralmente volare! Selezionalo prima con la ruota di selezione dei gadget. Solo nella modalità Camera Eye, premi ◉ per accelerare ed alzarti di quota. Quando rilasci ◉ la velocità si riduce e il Grinch scende di quota. Sposta il Grinch usando il Tasto direzionale o la leva sinistra. E non dimenticare di controllare il contatore delle uova marce! Il Grinchcottero consuma un sacco di uova marce!

L'ACQUAMOBILE PERSONALE DEL GRINCH

Questo speciale gadget non è contenuto nel gadget pack del Grinch. Si tratta di un veicolo speciale che ti serve per visitare un luogo sottomarino. Quando la costruisci, l'acquamobile si sposta al punto giusto, pronta per l'uso! Basta che trasporti là il Grinch, poi avvicinati e segui le informazioni su schermo. Il Tasto direzionale o la leva sinistra controlla la direzione, il tasto ⊗ la sposta in avanti, il tasto ◉ la sposta nella modalità turbo (alta velocità), mentre il tasto R1 fa tuffare l'acquamobile dalla superficie. Infine, il tasto ◉ la fa saltare sulla superficie.

I costumi

I costumi sono utilissimi ed aiuteranno il Grinch a nascondere la sua malvagia identità e ad entrare in alcuni luoghi in cui non è certo il benvenuto. Anche se sono utili, però, i costumi hanno i loro limiti, in quanto rendono inutilizzabili i gadget e l'alito cattivo... Ehi! Deve tenere la bocca chiusa se non vuole essere riconosciuto! Quando il Grinch possiede un costume, deve trovare un posto dove cambiarsi...

IL MANTELLO WHO

Usa la cabina telefonica per indossare o toglierti il mantello del Grinch.

IL COSTUME DA SCOUT

Usa le cabine per indossare o toglierti la divisa da scout del Grinch.

Il computer del Grinch

Durante il gioco il Grinch deve tornare al suo antro per montare i progetti che trova e per costruire i gadget. Ecco come fare:

Torna nell'antro sul Monte Crumpit ed avvicinati al computer. Quando appare il messaggio, segui le istruzioni per attivare il computer. Sullo schermo del computer puoi girare le pagine su ciascun gadget premendo il tasto L1 e il tasto R1. Per completare un rompicapo dei progetti, sposta la casella evidenziata su una parte del rompicapo usando il Tasto direzionale o la leva sinistra. Premi ⊗ per confermare la selezione. Ora la casella evidenziata cambia colore e diventa possibile spostarla, ruotarla o semplicemente lasciarla cadere. Quando hai completato il rompicapo, vieni riportato automaticamente al gioco ad assistere alla nascita della nuova invenzione del Grinch.

Per interagire con gente amica o con gli oggetti

Quando ti avvicini a delle persone o a degli oggetti appare un messaggio sulla parte bassa dello schermo, che contiene semplici istruzioni da leggere o da ascoltare.

Per neutralizzare gente indesiderabile o attivare meccanismi

Alcune persone dovranno esserefermate o neutralizzate (scappano, ma non muoiono mai!). Per farlo, il Grinch deve provare le varie armi di cui dispone - alito cattivo, lanciauovamarce o schizzafango. A volte dovrai usare una combinazione di più metodi. Dovrai anche attivare o neutralizzare in questo modo alcuni meccanismi. Fai qualche esperimento!

Il taccuino personale del Grinch

Per ricordarsi di tutte le cattive sorprese che ha preparato per gli Who, il Grinch scrive un taccuino personale, a cui tu puoi accedere dal menu PAUSE (PAUSA). Premi il tasto START per mettere in pausa il gioco, poi evidenzia la voce che desideri con il Tasto direzionale o la leva sinistra in SU/GIU'. Conferma la selezione con ⊗. Per visualizzare di nuovo una pagina del taccuino, premi △.

RESUME (RIPRENDI):	ti riporta al gioco vero e proprio
SAVE (SALVA):	salva il gioco (non la posizione fisica, solo le missioni che hai portato a termine)
MISSIONS (MISSIONI):	mostra a che punto sono le missioni del gioco
GADGETS (GADGET):	mostra i gadget del Grinch e se sono disponibili o non disponibili
TOTALS (TOTALI):	mostra la situazione globale degli oggetti che puoi raccogliere
OPTIONS (OPZIONI):	imposta le regolazioni per l'audio e lo stato della vibrazione
QUIT GAME (TERMINA IL GIOCO):	fa uscire dal gioco

Per aprire un nuovo ambiente

Una volta completato un numero sufficiente di missioni in un dato ambiente, un filmato ti presenta un nuovo ambiente. Dall'antro del Grinch diventa accessibile un nuovo Condotto di aspirazione

Come completare il gioco

Per completare l'intero gioco dovrai portare a termine tutte le missioni e le missioni secondarie, trovare tutti i progetti, costruire tutti i gadget e rubare tutti i regali. Gli arditi che riusciranno nell'impresa troveranno una sorpresa ad attenderli! Tu hai la stoffa giusta per farcela?

Per salvare e caricare i giochi

Viene salvato tutto quello che hai fatto finora (missioni, oggetti trovati, ecc.), ad eccezione della posizione fisica del Grinch.

PER SALVARE...

Se hai inserito nella console di gioco PlayStation una MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1, potrai salvare un gioco.

1. Premi il tasto START per mettere in pausa il gioco.
2. Seleziona SAVE (SALVA) e premi ⊗.
3. A questo punto puoi scegliere se salvare i dati nello stesso file da cui hai caricato il gioco, oppure in un file diverso. Premi ⊗ per confermare.

PER CARICARE...

Se hai salvato un gioco su una MEMORY CARD potrai caricarlo e continuare a giocare.

1. Inserisci la MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1 sulla console di gioco PlayStation e accendi quest'ultima.
2. Sulla Schermata del titolo, premi il tasto START.
3. Premi il Tasto direzionale o la leva sinistra in SU/GIU' per evidenziare LOAD GAME (CARICA GIOCO), poi premi ⊗.
4. Premi il Tasto direzionale o la leva sinistra sul gioco che vuoi caricare e premi ⊗. Ora potrai proseguire quel particolare gioco.

Riconoscimenti

PRODOTTO DA UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Produttore principale
Jonathan E. Eubanks

Produttore associato
Sean Krankel

Coordinatore produzione
Nick Torchia

Collaudatori interni
Josh Gottsegen
Sean Mountain

Direttore marketing
Prity Patel

Manager marketing
Shannon Diffner

Secondo soggettista/redattore
Shannon Diffner

Coordinatore marketing
Marcus Savino

Si ringrazia:
Cynthia Cleveland, Hellene Runtagh, Todd Whitford, Jim Wilson

Riconoscimenti

SVILUPPATO DA ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT

Direttore artistico e designer capo
Claude Pelletier
Produttore esecutivo
Rémi Racine
Produttore
Denis Lacasse
Capo progetto design
Steeve Lapointe
Design del gioco
Steeve Lapointe
Claude Pelletier
Ulteriore design del gioco
Jean-François Bergeron
Carl Loiselle
Thomas Wilson
Copioni & testi
Steeve Lapointe
Claude Pelletier
Programmatore capo
Martin Ross

Programmatori versione PlayStation
Programmatori principali
Stéphane Leblanc
Sylvain Morel
Programmatori
Jonathan Bouchard
Philippe Gagnon
Programmatore capo strumenti
Simon Chouinard
Programmatori strumenti
Dominic Brown
Sebastien Hudon
Frédéric Hébert
Programmatori aggiunti strumenti
Valérie Méthot
Mathieu Tanguay
Integratore capo
Pierre Couillard
Integratore principale
Stéphane Gravel

Integratori
Michel Asselin
Patrick Bureau
Maxime Carrier
Jerome Cloutier
Carl Vachon
Modellatore capo
Mario Brodeur
Modellatori
René-Claude Parent
Fréderik Tardif
Animatore capo
Stéphane Labrecque
Animatore
David Tardif

Artista principale 2D/luci
Martin Dubeau
Artisti 2D/luci
Jean-Pierre Lapointe
Guy Parent
Artista aggiunto 2D/luci
Jean-François Bergeron
Tecnico capo suono
Yves Gendron
Tecnici suono
Mathieu Jeanson
Jean-Frédéric Vachon

Musica
Arrogant Music
Pierre Roger
Facilitatore
Alain Moreau
MIS
Martin Saindon
Etienne Lafrenière